Visite o Grimório do Arcano
By Fellipe Arcano

A Libertação de Triunphus.

Para o Mestre

Essa aventura foi criada para dar continuação á outra qualquer, mas pode ser adaptada para ser a primeira do grupo. Personagens podem ser feitos com no máximo 12 pontos. É necessário que o mestre já tenha lido Tormenta, e conhecido alguns de seus reinos e lendas.

Início

De início, é recomendado que os heróis estejam no Reino de Deheon. Mais precisamente na cidade de Valkaria, onde no mesmo dia o Imperador-Rei Thormy faria um pronunciamento à respeito dos ataques da Tormenta à Arton, um procedimento que fazia parte da rotina dos artonianos do local. O Rei Imperador dava freqüentemente dava relatórios, de baixas e do que já descobriram, tudo isso sem tentar assustar os habitantes. Pela manhã os aventureiros escutam a altíssima voz, onde quer que estejam escutarão o pronunciamento. Ele começa a fazer o que faz como de costume, mas desta vez a Rainha Rhavana, que quase nunca aparecia, interrompeu Thormy. "Mais relatórios, mais relatórios, você tem suas obrigações mas também têm sua família. Nossa filha Rhana?! Você sabe que ela existe?! Espero que dê mais valor agora que todo o público sabe!" disse a Rainha sem titubear, saindo pela sacada do Palácio. A face de espanto misturado a uma tristeza incomum do imperador-rei era assustadora. Ele continuou, "Peço-vos humildemente também que encontrem a minha filha Rhana". Os Aventureiros podem começar a obter informações, e ouvem de um dos habitantes locais responde que o lugar mais propício para que eles possam encontrar esse tipo de informação seria em Vectora, a Cidade do Céu. "Coincidentemente" a cidade estava passando pelo local. Cabe ao mestre decidir como eles subirão!

Vectora

Vectora (Mapa e Legenda da Cidade no final da aventura), é uma cidade um tanto peculiar, a cidade fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante, que viaja a centenas de metros do chão. É uma visão impressionante. Um enorme mercado, do tamanho de uma cidade, com torres de arquitetura exótica. Tudo isso nos céus. Uma cidade comercial quase totalmente criada através da magia. Os aventureiros podem chegar lá por vários motivos, comprar itens mágicos, pela facilidade de se encontrar esses tipos de artefatos em lojas, ou de meio ilegal no mercado negro; Curiosidade por conhecer a cidade. Cabe ao mestre e aos jogadores decidirem o fato. Independente de como chegarão, e de onde estiverem no momento, ouvirão um grito... É a medusa Zentura, que está sendo atacada por um monstro muito estranho... Ela pede ajuda, e, se os Pjs forem ajudar, um jovem rapaz aparecerá. Este rapaz fará com que surjam tentáculos do solo, agarrem as criaturas e sumam da mesma forma como apareceram... Do meio do povo sai Vectorius, que diz: ”Desculpem me o transtorno” E vira-se para o mago: ”Obrigado por salvar centenas de visitantes, jovem mago. Qual seu nome?” O mago responde: “Me chamo Staphyllus. Desculpe-me, mas haviam pessoas correndo perigo!”. E nesse momento olha para Zentura, que chora, atordoada. Vectorius convida Staphyllus e os aventureiros para um almoço.

Staphyllus pergunta à eles qual sua missão, e, se eles contarem a verdade (se eles mentirem também; um clérigo do conhecimento nunca pode recusar uma missão), Staphyllus irá se juntar ao grupo (Todos os PJs ganham a vantagem aliado, sem pagar por ela).

Staphyllus:
F2, H4, R3, A4, PDF4, 15 PVs, 15PMs. Boa fama (em Vectora), Arcano, Clericato, (do conhecimento, Tanna-Toh) Aliado (agora que se juntou aos Pjs), Código de Honra da Honestidade, Idiomas, Ciência.

Vectorius diz: “Por ter salvado minha cidade, vocês todos agora poderão subir até aqui de graça. Nós temos um mago. A cada cidade que paramos, ele desce para ajudar a subir, por teleporte, quem tem dinheiro para pagar por isso. Com o papel que lhes darei, vocês poderão usar isso de graça, quantas vezes quiserem...”
Ao saírem, encontram um ladrão:

Ladrão
F1, H1, R2, A2, PDF0, 5 PVs, 5PMs

Staphyllus sugere quer vão à Triunphus.

Triunphus

Na parte nova, encontrarão 1 ladrão à cada 2 turnos, com as mesmas características daquele de Vectora. Na parte velha, encontrarão 1d6 –1 ladrão(s) por turno. Podem ir à qualquer lugar, e se forem buscar informações, descobrirão que o Oráculo pode ajudá-los. Se não forem, na cidade um homem dirá: “Hei! Se vocês são aventureiros, e estão procurando alguma coisa o oráculo pode ajudá-los, querem uma carona até lá?”. Se os Pjs não aceitarem desista da aventura e vá dormir.

O Oráculo

Não esqueça que o Oráculo vive na parte velha de Triunphus, e lá os Pjs encontrarão os ladrões. E se esses ladrões tirarem 4 Pvs de uma vez roubarão 1 moeda de ouro. Num beco escuro e úmido, os Pjs vêem uma pequena tenda desgastada pelo tempo. Lá dentro, um senhor com o rosto coberto por um véu, sentado em posição de lótus ao lado de um minotauro diz: "Já sei o que os traz aqui. A princesa Rhana está vivendo com um aventureiro que a acolheu, na Parte nova".Logo em seguida, o minotauro diz: "Ele pediu para que vocês se retirem". Se os aventureiros não se retirarem, Staphyllus dirá "Já temos a informação que precisávamos. Não custa nada nos retirarmos, não é mesmo?" E puxa os Pjs para fora da tenda.

Parte nova: Os Pjs observam que várias casas estão destruídas, talvez pelas investidas do Móock na cidade. Se perguntarem algo sobre Rhana, dirão que uma jovem, nova na cidade, está vivendo com Fenthus, um jovem guerreiro, cujo a mãe já havia tido a morte final. E também ouvirão que, se quiserem, poderão levá-los á casa de Fenthus...

Casa de Fenthus

Eles batem na porta. Um rapaz bem forte atende a porta e gentilmente pergunta: "Olá. O que desejam?" É nessa hora que, atrás do rapaz aparece a princesa Rhana, uma bela jovem de no máximo 17 anos. Se perguntarem sobre a Princesa Rhana, ouviram do próprio Fenthus que naquela casa não mora ninguém chamada Rhana, muito menos uma princesa. Caso perguntem por Fenthus, o mesmo se prontificará a responder os aventureiros. Após a primeira pergunta dos aventureiros, que com certeza não convencerá Fenthus, ele perguntará o que eles realmente querem. Aí, os aventureiros poderão se explicar melhor("Na verdade, nós queremos libertá-la da benção/maldição, blá, blá, blá,...)Não importa o que eles falarem, ela sempre dará uma chance para os Pjs se explicarem. Após ouvir a explicação, a princesa dirá "Bem, eu não quero sair daqui... e posso, inclusive, ajudá-los. Mas gostaria que vocês voltassem ao palácio e dissessem ao meu pai que, se sairmos vivos, NÃO irei me casar com o príncipe Mitkov". Então, os Pjs TERÃO que voltar ao palácio. Isso, porque, Fenthus dirá que poderá ajudá-los também, e que a princesa Rhana tem informações realmente boas, mas só as dará se os Pjs a obedecer. Afinal, ela é um membro da família real, e tem autoridade para mandar isso. Na saída da cidade encontrarão uma tenda. O dono da tenda dirá: "Olá! Não estariam interessados em comprar uma bela montaria, por apenas 90 moedas de ouro?" Se comprarem o cavalo, a viagem durará apenas 1 hora. Se forem à pé, levarão 2 horas e meia.

De Volta ao Palácio

No palácio, os guardas não deixarão os Pjs entrarem, mesmo se eles disserem que estão á serviço do rei Thormy. Terão que lutar com os guardas.

Guardas
F2, H2, R2, A2, PdF3, PVs 9, PMs 3.

Se derrotarem os 2d-3 guardas, sobrarão 2 que, amedrontados, abrirão a porta. Se perderem, Staphyllus dirá, muito calmamente: "Senhores, estamos aqui em serviço de sua excelência Rei Thormy. Na verdade, temos um recado realmente muito importante para dar à ele. Se não podemos provar isso, por favor, vocês fariam a gentileza de chamá-lo aqui?" Se eles ganharem, o Rei Thormy perguntará: "Porque entraram aqui correndo?" Após ao Pjs s darem o recado, ele dirá que está encantado com a rapidez e eficiência deles. E também dirá que gostaria que os Pjs lhe apresentassem Staphyllus. Após apresentarem, ele dirá: "Meu mago irá lhes teletransportar-nos para a casa onde Rhana está e..."

Nisso, Staphyllus o interrompe: "Desculpe-me, sei que não devo discordar de uma autoridade real, mas não acho correto. Sua filha pediu-nos que viéssemos aqui, para dizer ao senhor que, por enquanto, ela não quer voltar. Ela diz que mostrar todo ensinamento de Amazona que ela aprendeu com a mãe." O rei se comove e diz: "É, realmente acho que você está correto. Eu nunca soltei minha filha, e só eu sei como a liberdade deve ser importante para ela. A vontade de ver minha filha é muito grande... e o príncipe Mitkov já a insultou muito, não quero mais que ela se case com ele. Muito obrigado, e adeus!"Ao saírem, o rei diz para esperarem, que o mago os teletransportará até a entrada de Triunphus.

Triunphus (De novo!).

Ao chegar em Triunphus, percebem que o Móock acabou de atacar. Observam pessoas mortas no chão, outras se levantando. E quando olham para o lado, lá está a casa de Fenthus, toda destruída, e, lá dentro, a voz da princesa grita por socorro... Se eles forem correndo até lá, dentro da casa de Fenthus, verão que no lugar onde deveria estar a cama da princesa (que foi arrastada), há uma espécie de alçapão, e é de lá, que os grito estão vindo. Um teste de Força +1 resolverá o problema do alçapão emperrado, mas se todos falharem (Staphyllus falha automaticamente), a princesa gritará: "hei, dentro do armário de Fenthus há um pé de cabra!", e este dará um bônus de +2 no teste seguinte. Quando saírem, Fenthus dirá: "Obrigado por nos salvar... Eu construí um abrigo subterrâneo para os ataques do Móock! É bastante seguro!". Eu o construí porque morrer tiraria meu vigor físico, mas infelizmente a princesa já morreu antes de me conhecer, não foi possível protegê-la!". A princesa senta-se na cama e diz: "Bem, para começar, eu preciso contar à vocês tudo que sei sobre os subterrâneos de Triunphus... Após fugir de casa, eu viajei por muito tempo, e conheci muita gente, só depois vim para Triunphus... Não posso revelar como, mas descobri que existe, em Triunphus, um complexo enorme de túneis e labirintos... Esse labirinto, se desvendado, libertará Triunphus da maldição, e concederá aos heróis poderes imensos... Mas o único meio de entrada é através do monolito localizado na Praça, ele possui escrituras em sua base, em um idioma muito antigo, e as letras acendem quando tocadas. Se tocadas na ordem certa, a porta se abre! E eu encontrei, após muitas viagens, esse pergaminho (e mostra o pergaminho com as seguintes inscrições):

A ΜΟΡΤΕ ⊃ ΑΠΕΝΑΣ Ο ΠΡΙΝΧ⊆ΠΙΟ...

Cheguei em Triunphus e conheci Fenthus, ele me mostrou a cidade... Quando vi a inscrição, do monolito, constatei que ela é igual a do meu pergaminho, e Fenthus me contou que as letras ficam azuis quando tocadas, da mesma forma que estão destacadas, e deduzi que seria essa a chave do mistério. Mas fiquei com medo de tocar... Se entrasse lá, não poderia mais sair pelo mesmo lugar! Mesmo porque não dá para ter certeza, as letras a serem tocadas mudam cada vez que são tocadas corretamente... Mas eu acho que até hoje ninguém as tocou corretamente... Mesmo assim, quero tentar!"Como todos já estão cansados da princesa falar muito, Staphyllus a interrompe e diz: "Princesa, deixe me ver essa inscrição... Eu sou conhecedor de dezenas de idiomas... Está escrita em Tyhrnyhjy, uma antiga língua falada por tribos bárbaras das montanhas sanguinárias e diz: A MORTE É SÓ O PRINCÍPIO...". Fenthus diz "Bem, se vocês toparem, poderemos entrar lá, mas temos que comprar suprimentos... Vocês topam?". Se os Pjs não toparem... (Pelo amor de Deus, o que eles querem? Jogar RPG ou sombra e água fresca?)". Bem, se eles não toparem, o mestre será sensato o bastante para fazer com que o Móock, que de costume ataca a cada 2 ou 3 semanas, estranhamente repita o ataque de agora à pouco, os Pjs morrem e serão para sempre aprisionados em Triunphus, ouvindo a princesa falar...

Quando eles toparem, Fenthus dirá: “Temos que comprar comida, bebida, poções... Eu venho economizando dinheiro à muito tempo para esse dia! Vamos à Vectora... Mas, quanto vocês têm? (Resposta dos Pjs) ”Bem, diz Fenthus, acho que juntando as minhas 2300 moedas de ouro (puxa!) com as____________ de vocês, a gente pode comprar em Vectora umas coisas legais... E o melhor... Vectora está na cidade!”. Fenthus irá comprar 10 poções de cura, 10 garrafas de água e um guia de sobrevivência. Os Pjs podem comprar o que quiserem... Ao saírem vêem uma loja que está escrito: ‘Compre aqui seu kit de sobrevivência! Temos para todas as ocasiões!’ O Kit de Sobrevivência em Cavernas contém: 1 mochila, 1 cabana(4 pedaços de pau e 1 de pano), lenha, 4 sacos de frutas, 2 de alimentos diversos(que devem ser esquentados no fogo antes de comer)e 2 pedras que quando esfregadas, produzem fogo mais facilmente que as outras. Custa 150 Tibares de ouro.
Se os Pjs comprarem ou não, Fenthus e Staphyllus irão comprar e (um cada um) à partir daí a princesa e Fenthus já podem ser considerados ”do grupo”:

Fenthus
F4, H3, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs.
Esporte, Sobrevivência, Aliado (agora que se juntou aos Pjs).

Rhana
F1, H3, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.
Manipulação, Sobrevivência, Aliado (Pjs) Má Fama (fugitiva).

Monumento

Antes de ir para o monumento, Fenthus e os Pjs vão para casa, para arrumar tudo. Quando saem, Staphyllus diz: “Que Tanna-Toh nos proteja” Chegando na Praça Central, a princesa pede permissão para os clérigos que vigiam a estátua para passar. Eles permitem, ela passa, pega o pergaminho e toca as letras azuis... Todos os aventureiros são magicamente teletransportados para algum lugar.

Subterrâneos de Triunphus

Quando vêem estão numa sala, dentro de uma caverna, e à sua frente há três caminhos, e eles podem escolher qual seguir...(*Vide mapa 01*). Após passarem por tudo, quando conseguirem chegar à câmara final, verão o baú, que estará com a seguinte inscrição:

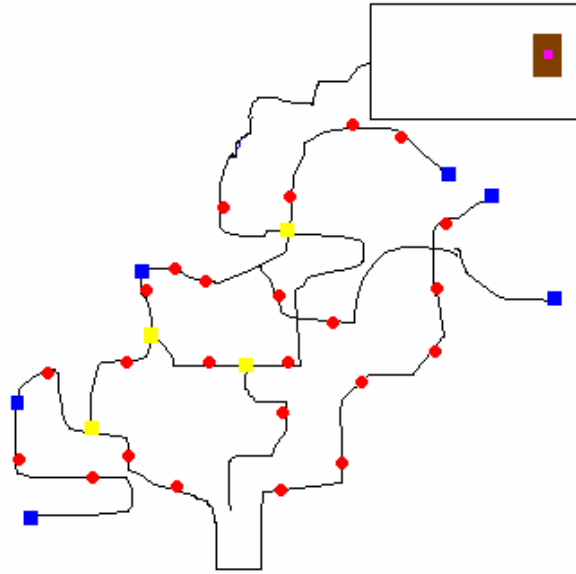
ΕΣΤΕ ⊃ Ο ΦΕΡΡ℘Ο ΔΕ ΣΑΛΙΖ ΖΑΡ, ΥΜ Α ΕΣΠΑΔΑ ΜℑΓΙΧΑ ΛΕΝΔℑΡΙΑ ΘΥΕ ΛΙς ΡΑΡℑ ΤΡΙΥΝΠΗΥΣ ΔΟ ΔΕΜ™ΝΙΟ ΔΕ ΦΟ ΓΟ ΘΥΕ ΛΗΕ ΑΣΣΟΛΑ .

“Humm, novamente em Tyhrnyhjy..., Diz Staphyllus, Deixe-me ver... Aqui diz: “Este é O Ferrão de Saliz’zar, uma lendária espada que livrará Triunphus do demônio de fogo que lhe assola”. Quando os heróis abrirem o baú, uma enorme luz sairá de lá... eles sentirão uma energia dentro de seus corpos, isso curará todos os PVs de todos os heróis, e se houver alguma pessoa morta dentro do labirinto, e essa pessoa tiver o coração puro(isso fica à critério do mestre), será ressuscitada. Uma voz de homem, vinda de algum lugar que eles não podem identificar, diz: ‘Parabéns, heróis. Agora que vocês têm a chave, basta encontrar a fechadura...’. A princesa diz: ”Bem, para começar, acho que o tal ‘Demônio de Fogo’ é o Móock. Só não entendi o que esse homem quis dizer... ‘Agora que vocês têm a chave, basta encontrar a fechadura’...
Todos os heróis ficarão tentando adivinhar o que é. (pelo menos é isso que eu espero.) Se demorarem muito, Fenthus dirá: “Espere aí... A chave, só pode ser a espada... A fechadura, o Móock! Então, o que é que quis dizer é que, se matarmos o Móock com esta espada, a porta se abrirá... e essa porta provavelmente é a maldição!”.
No momento em que qualquer um dos heróis disser isso, (ou seja, desvendar o enigma), eles serão teletransportados para uma vasta sala (vide mapa 02).

Ao chegarem na sala final, encontrarão *aquilo* dormindo.. Não dá para saber o que é, se parece muito com o Móock, mas é maior e mais forte. Seu nome é Dheviller.

Dheviller
F9, H12, R4, A14, PdF 13, Ataque Especial, Arena(sua caverna), Resistência à magia.

A voz surge novamente: “Este é o Demônio de Fogo... O Móock era apenas seu enviado, é uma parte dele, que ele ‘libera’ quando quer...”. Esta criatura é realmente muito poderosa e difícil de se vencer, mas como vocês tem o Ferrão, será realmente fácil... Ela têm apenas uma fraqueza... Mas cuidado, isto é um demônio, uma criatura realmente poderosa...E, se você tiver somente bondade no coração (isso fica novamente à critério do mestre), ela não lhe atingirá.” Agora é muito simples... Staphyllus tira a espada de mão de seu portador naquele momento e acerta a criatura... Se ela falhar em um teste de resistência –1, ela volta para seu lugar de origem... se ela acertar, ela atacará normalmente e atingirá todos os personagens que não tiverem coração bom.(Mas isso tudo, o mestre que decide. Ele manda, e é nessas hora que um escudo, que esconda o resultado dos dados, ajuda). Se conseguirem derrotar a criatura, todos os personagens(mortos ou não) são teletransportados para um templo de Deus Thyatis, bem abaixo do monumento na praça central. Se houver lá algum morto, Thyatis irá ressuscitá-lo. O Oráculo aparece e diz: “Parabéns, aventureiros, vocês conseguiram. Sou eu, Thyatis, o Oráculo era eu o tempo todo, era meu Avatar. Não posso ficar diante de vocês com Meu corpo Divino; mortais não possuem condições de enxergá-lo. Vocês desfizeram a minha maldição; na verdade, eu criei-a para salvar o povo de Triunphus deste demônio. Ele se mudou para cá muito antes de eu profanar a benção, e só depois, percebendo o mal que ele poderia causar, criei esta benção/maldição. Cada um de vocês ganhará de mim este amuleto, o Amuleto de Thyatis. Este amuleto lhes dará a capacidade de curar todos os PVs de uma pessoa ou animal, 1 vez por semana, ou ressuscitar uma pessoa, 1 vez por mês(ele pode fazer as 2 coisas, simultaneamente). A pessoa ressuscitada voltará à vida com todos os Pontos de Vida que estava na última vez que fez uma boa ação (Uma pessoa que nunca fez uma boa ação NÃO poderá voltar à vida). Vocês não encontrarão mais o Oráculo em parte alguma de Triunphus.” Thyatis some. Os personagens voltam magicamente à base da estátua, e percebem que há muita gente em volta dela, como se esperassem ansiosamente por alguém ou alguma coisa...
Quando eles surgem, todo o povo aplaude. Do meio da platéia surge Vectorius(Hu?)que diz: ”Aconteceu algo realmente estranho, por isso vim para cá. Apareceu, em toda Triunphus e em Vectora, faixas que diziam: ‘Na Praça Central: Os heróis que mataram o Móock e livraram Triunphus da maldição’... No início, ninguém acreditou, mas depois, houve uma briga em uma casa. Um marido queria ir embora daqui, nunca tinha morrido em Triunphus. Sua mulher não queria, e então o matou, objetivando que ele nunca mais saísse daqui. Mas ele não voltou! A mulher saiu espalhando, e agora presenciamos sua chegada! Parabéns!”
Os heróis ganham Boa Fama (só valida para quem sabe que Triunphus existe e que lá existe uma maldição)
Os XPs ficam à critério do mestre.

Mapa 01

Essa 'coisa' acima é o mapa dos subterrâneos de Triunphus (não reclamem, foi o melhor que consegui fazer!)

Legenda:

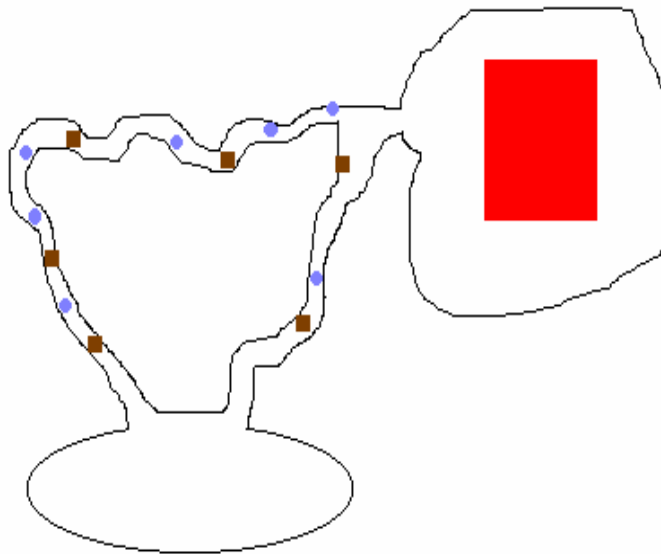
Pontinho vermelho= Observadores (suas fichas estão no suplemento Tormenta, e variam bastante. Fica à critério do mestre)

Linha preta = um corredor.

Quadrados amarelos = portas móveis.

Quadrados azuis = portas falsas.

Retângulo marrom (não considere o pontinho rosa) =baú com item lendário!(Na verdade, esse baú contém O Ferrão de Saliz'zar, uma legendária espada.).

Mapa 02

Legenda:

Quadradinhos marrons: São baús, contém poções de cura. A quantidade de PVs que elas curam fica à critério do mestre.

Grande retângulo vermelho: Um grande animal, parecido com o Móock, só que maior(Logo mais estará a ficha dele)

Bolinhas azuis: são goblins (F0-2, H0-1, R1, A0-2, PdF0-2, 1-5PVs, 1-5PMs)

Nota de Observação:

Caso os personagens venham a ser mais fortes, substitua os Goblins do segundo mapa por Hobgoblins (F1-3, H1-2, R2-4, A1-4, PdF1-2, 8-10Pvs, 5-7Pms), podendo substituí-los por monstros ainda mais fortes caso seja necessário. Depende do cabimento do mestre, que é o verdadeiro dono da aventura!

Esta aventura é ainda um esboço, que poderá ser modificado posteriormente devido a próximas atualizações do sistemas ou ainda do próprio cenário. Qualquer alteração a ser feita deverá antes ser informada a mim.

Prometo que não brigo, hehe...

Contato:
fellipearcano@live.com
www.grimoriodoarcano.blogspot.com

À todos um grande abraço!
Fellipe Arcano.